

Manual de usuario de la aplicación Juegos Escolares

Federación

Referencia:	Juegos Escolares
Autor:	Elena
Fecha de creación:	01/06/2007
Última actualización:	17/07/2007
Versión:	v1.0

Clasificación:	Uso Externo
----------------	-------------

Comentarios (opcional)

Control del documento

Registro de cambios

Versión	Fecha	Autor	Descripción

Revisores

Nombre	Área

Lista de distribución

Nombre	Área

Contenido

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. ACCESO A LA APLICACIÓN	5
2.1. PANTALLA DE ACCESO.....	5
2.2. MENÚ PRINCIPAL.....	6
3. GENERALIDADES	8
3.1. OPCIONES COMUNES.....	8
3.2. LISTADOS.....	9
4. PARTICIPANTES.....	11
4.1. LISTADO DE PARTICIPANTES	11
4.2. DETALLE DE PARTICIPANTE	12
5. EQUIPOS	14
5.1. LISTADO DE EQUIPOS	14
5.2. DETALLE DE UN EQUIPO	15
6. CAMBIO DE CONTRASEÑA	18
7. DOCUMENTOS.....	19
8. CERRAR SESIÓN.....	20

1. Introducción

El siguiente documento pretende describir las distintas utilidades que tiene la aplicación de Juegos Escolares de Aragón. Para ello, se mostrará una imagen de la pantalla y, a continuación, se indicarán las opciones que se permiten realizar.

La aplicación permite la consulta de los participantes y equipos de los Juegos Escolares de Aragón relacionados con la federación.

Para acceder a la aplicación, se debe teclear la siguiente URL en el navegador:

<http://juegos Escolares.aragon.es/juegos>

Se recomienda utilizar como navegador Internet Explorer a partir de la versión 6.

2. Acceso a la aplicación

En este punto se indica la manera de acceder a la aplicación y los apartados del menú principal.

2.1. Pantalla de acceso

Al introducir la URL <http://juegos Escolares.aragon.es/juegos>, se mostrará la siguiente ventana

Pantalla de usuario y contraseña

Los datos que se solicitan son el usuario y contraseña que el Administrador debe haber introducido previamente.

La contraseña inicial caduca la primera vez que se utiliza y, posteriormente, cada 3 meses. En ese caso, la aplicación se redirige hacia la pantalla que se ve a continuación.

Cambio de contraseña

Habrà que indicar en primer lugar, la contraseña que ha expirado y luego introducir la nueva junto con su confirmación. La contraseña tiene que ser distinta a todas las que se hayan utilizado anteriormente.

La contraseña que se introduzca debe de cumplir las siguientes normas:

- Una longitud mayor o igual a 8
- Una letra en minúscula
- Una letra en mayúscula
- Un dígito
- Un carácter que no sea ni dígito ni letra entre las posiciones 2 y 6

Como se ha mencionado antes, las contraseñas tienen una duración de 3 meses y no se pueden repetir.

Si alguno de los datos introducidos es incorrecto aparecerà un mensaje de error en la parte superior de la pantalla.

Una vez cambiada la palabra de paso, se volverà a la pantalla inicial en la que se deberán de introducir los datos.

2.2. Menú principal

Una vez introducidos en la aplicación, aparecerà el menú principal con las distintas opciones que se proporcionan.



Menú principal

El menú se divide en dos partes: Operaciones y Enlaces de interés.

La primera parte recoge los datos de los deportistas y los equipos inscritos en los Juegos Escolares de Aragón.

En cuanto a los enlaces de interés, permiten el cambio de la contraseña del usuario, acceder a la documentación de la aplicación y cerrar la sesión.

3. Generalidades

Todas las pantallas de la aplicación siguen unos mismos patrones. Aquí se procede a enumerar y detallar las características comunes de las pantallas.

3.1. Opciones comunes

Una pantalla del programa tiene el siguiente aspecto.

GOBIERNO DE ARAGÓN **JJEE Juegos Escolares**

Usuario conectado: Ena
Perfil: Federación

Búsqueda

Nombre: Primer apellido: Segundo apellido:

Id/NIF/Nº Licencia: Edad: Seleccione una entidad:

Resultado: Listado de participantes

Número total de participantes: 7

Deseo visualizar participantes




Apellido 1	Apellido 2	Nombre
Apellido1	Apellido2	Jugador1
Barraca	1993	Ricardo
Mayor Edad	1970	Entrenador
Manuy	1994	Rebeca
Petaly	1996	Elsa
1992	Pan	Peter
1992	Pam	Juan



(1) En rojo los participantes dados de baja.

Pantalla modelo

En la parte superior aparece el logotipo del Gobierno de Aragón y a la derecha el nombre de la aplicación. Inmediatamente después, aparece el nombre del usuario que se ha conectado y el perfil que tiene.

A la izquierda aparece la leyenda HERRAMIENTAS. Cada icono tiene una función diferente.

-  Al pulsar esta imagen se vuelve a la página anterior
-  Con esta opción, se accede al menú principal
-  Acceso rápido al cambio de contraseña

-  Ayuda de la pantalla en que se encuentre
-  Cierra la sesión de la aplicación

Tras las herramientas, aparece el menú con la sección en la que se encuentra destacada. Se puede hacer clic en cualquier subsección para acceder a ella. Así no es necesario salir al menú principal.

3.2. Listados

Las tablas también cuentan con unos elementos comunes.

Número total de deportes: 29

Deseo visualizar deportes

DATOS	ACCIONES	
<u>Descripción</u>	Editar	Cambiar estado
Ajedrez		
Atletismo		
Badminton		
Baloncesto		
Balonmano		
Béisbol y Softbol		
Campo a través		
Ciclismo		
Deportes de invierno		
Deportes Tradicionales		

1 2 3

Listado

En primer lugar, aparece el nº total de filas que tiene la tabla. En caso del ejemplo, 29.

El siguiente dato es el nº de filas que se muestran cada vez en la tabla. Por defecto el valor es 10, pero se puede introducir un valor entre 1 y 99. El botón **Actualizar** recarga la tabla con el número de filas indicado.

Las tablas tienen la parte de datos, dónde se muestra información sobre el apartado al que pertenece, y de acciones que se pueden realizar con esos datos.

Si la cabecera aparece subrayada, significa que se puede ordenar el resultado por esa columna.

En caso de tener más resultados de los que se pueden visualizar en la tabla, aparecen unos números en la parte inferior derecha. El número de la página que se está viendo se encuentra resaltado y el resto están subrayados.

4. Participantes

Los participantes que quieran practicar algún deporte deben de estar dados de alta en la aplicación.

4.1. Listado de participantes

El listado de participantes tiene la siguiente apariencia:

GOBIERNO DE ARAGON **JJEE Juegos Escolares**

Usuario conectado: Eva
Perfil: Federación

Búsqueda

Nombre: Primer apellido: Segundo apellido:

Id/NIF/Nº Licencia: Entidad:

Resultado: Listado de participantes

Número total de participantes: 7

Deseo visualizar participantes

Apellido 1	Apellido 2	Nombre
Apellido1	Apellido2	Jugador1
Banaos	1993	Ricardo
Mavi Fojed	1970	Entrenador
Momay	1994	Rebecca
Pateky	1996	Elsa
1992	Pan	Peter
1992	Pam	Juan

(1) En rojo los participantes dados de baja

Listado de participantes

Los campos de búsqueda del participante son:

- Nombre. Al menos hay que indicar parte del nombre del deportista
- Primer apellido. Indicar parte del primer apellido del participante.
- Segundo apellido. Indicar parte del primer apellido del participante.
- Id/NIF/Nº de licencia. Un deportista puede identificarse de tres maneras:
 - NIF. Nº de identificación fiscal del deportista.

- Identificador de la aplicación. Al dar de alta un deportista, la aplicación le asigna un número identificativo. Este número se puede consultar en la pantalla de detalle del joven.
- Nº de licencia. Número de licencia del deportista.

Para realizar la búsqueda se puede introducir cualquiera de las tres maneras de identificación.

- Entidad. Entidad a la que pertenece el deportista.

Una vez ajustados los parámetros de búsqueda, se debe pulsar el botón **Buscar** para visualizar los resultados por pantalla.

En la tabla, aparecen los datos relacionados con los nombres y apellidos.

Si un deportista está dado de baja, aparecerán sus datos en rojo.

El usuario puede consultar el detalle de cualquier participante. Al hacer clic en el primer apellido del deportista, se accede a la página de detalle en la que se muestran sus datos personales, entidades a las que pertenece y licencias que tiene.

4.2. Detalle de participante

La ventana de detalle se desglosa en dos pestañas. La primera de ellas muestra la información sobre los datos personales del individuo sobre el colegio al que pertenece, nombre y apellidos, residencia, datos de contacto, sexo, DNI, lugar y fecha de nacimiento, nº ARE si lo tiene y foto.

Al dar de alta un jugador, se comprueba con la aplicación GIR de educación si se encuentran los datos del participante. En la leyenda que aparece en color azul en la imagen, se indica si ha habido algún problema al buscar los datos del escolar.

En la segunda pestaña aparecen tres tablas.

- Entidades. Lista de entidades a las que está vinculado el participante.
- Equipos. Lista de equipos y rol que desempeña en el equipo.
- Datos de pago. En esta tabla se indica el número de licencia por cada tipo de cargo dentro de un equipo y la fecha en la que se efectuó el pago. Si el pago se ha realizado telemáticamente, aparecerá el número de justificante junto con la opción de imprimir el justificante.

Perfil: Servicios Centrales **Detalle Participante**

Datos Participante Otros datos

Identificador: 130
 Nº Licencia: No dispone de ninguna licencia
 Colegio: Sagrado Corazón De Jesús
 Nombre: Jesús
 Apellidos: Arribas Luengo
 Provincia: Zaragoza
 Municipio: Zaragoza
 Código postal: 50002
 Domicilio: Calle Tauste 3
 Teléfono: 976548756
 Sexo: Masculino
 DNI: Data no disponible
 Lugar nacimiento: Zaragoza
 Fecha nacimiento: 24/05/1999
 Nº ARE: Data no disponible

Foto: 

[Anomalías posibles en los datos del escolar](#)
[Escolar No Encontrado](#)

Datos de participante

Perfil: Servicios Centrales **Detalle Participante**

Datos Participante Otros datos

DATOS ENTIDADES	
Nombre	
A.D. Horrigogel Hh 79	
Sagrado Corazón De Jesús	

DATOS EQUIPOS	
Equipo	Tipo participante
Bateadores Potentes	Entrenador

DATOS DE AREO				ACCIONES
Licencia	Tipo	Número Justificante	F.Operación	Imp.
5000168	Entrenador		12/07/2007	

Otros datos

5. Equipos

Este apartado recoge toda la información de los equipos: integrantes, características, cambios,...

5.1. Listado de equipos

En el listado se puede ver el conjunto de equipos dados de alta en la aplicación. Las búsquedas vienen parametrizadas por:

- Temporada. Se debe seleccionar una temporada. Por defecto aparece marcada la temporada actual.
- Denominación. Nombre del equipo. No hace falta escribir la denominación entera.
- Deporte. Deporte al que juega el equipo.
- Categoría. Categoría a la que pertenece el equipo.
- Nivel. Nivel en el que se encuentra el equipo.
- Modalidad. Modalidad en la que juega el equipo.
- Entidad. Entidad a la que pertenece el equipo.

Para ver los resultados en la tabla, se debe pulsar el botón **Buscar**.

Los datos que se muestran en la lista son la denominación, el deporte, la categoría y el nivel al que pertenecen los equipos.

Un equipo se puede encontrar en dos estados: abierto y cerrado.

- Abierto. Se pueden seguir añadiendo y eliminando participantes del equipo. También se puede modificar alguno de los datos globales del equipo.
- Cerrado. No se pueden realizar modificaciones. Los cambios de jugadores se contarán como altas y bajas, pudiendo realizar un máximo de 3 de cada una de ellas. Los datos de los equipos aparecen en color verde en la lista. **Un equipo se tiene que cerrar antes de la fecha límite de inscripción.**

Todos los equipos que aparecen listados están cerrados.

El usuario puede consultar toda la información asociada al equipo. Al hacer clic en la denominación, se accede a la página de detalle en la que se muestran los datos del equipo, sus miembros y, si hay altas y/o bajas, también.

GOBIERNO DE ARAGON **JEE Juegos Escolares**

Usuario conectado: Era
Perfil: Federación

Búsqueda

Temporada: Temporada 2007 - 2008 Denominación: Deporte: Seleccione un deporte

Categoría: Seleccione una categoría Nivel: Seleccione un nivel Modalidad: Seleccione una modalidad

Entidad: Seleccione una entidad

Denominación	Deporte	Cat.	Nivel
equipazo	Baloncesto	B	U
equipo Adapt.	Baloncesto	PreB	A
Equipo Mixto	Baloncesto	PreB	A

(I) En verde los equipos cerrados.

Las categorías son: PreB -> PreBenjamín
B -> Benjamín
PreA -> PreAlevín
A -> Alevín
PreI -> PreInfantil
I -> Infantil
C -> Cadete

Los niveles son: A -> Nivel A
B -> Nivel B
C -> Nivel C
U -> Nivel Único

Listado de equipos

5.2. Detalle de un equipo

El detalle de un equipo se divide en varias pestañas.

- **Datos equipo.** Aquí se pueden consultar los datos relacionados con la entidad, deporte, categoría, nivel, campo, color de la equipación,...
- Entidad. Nombre de la entidad a la que pertenece el equipo.
- Deporte. Deporte al que juega el equipo.
- Categoría. Categorías que tiene el deporte.
- Modalidad. Modalidad que tiene ese deporte.
- Nivel. Nivel en el que juega ese equipo.
- Fase. Listas de fases en las que puede jugar el equipo.
- Nombre. Nombre del equipo.
- Teléfono. Teléfono de contacto del equipo.
- Teléfono 2. Segundo teléfono de contacto del equipo.

- Provincia. Provincia a la que pertenece el equipo. Se carga automáticamente con la provincia en la que se ubica la entidad.
- Municipio. Municipio al que pertenece el equipo. Se carga automáticamente con el municipio en el que se ubica la entidad.

The screenshot shows a web application interface with a header bar containing 'Perfil: Servicios Centrales' and 'Detalle Equipo'. Below the header, there are three tabs: 'Datos Equipo', 'Jugadores', and 'Entrenadores Delegados'. The 'Datos Equipo' tab is active, displaying the following information:

- Entidad: Sagrado Corazón De Jesús
- Deporte: Béisbol Y Softbol
- Categoría: Alevín
- Modalidad: Masculina
- Nivel: Nivel A
- Fase: Fase Local - Comarcal
- Nombre: Bateadores Potentes
- Teléfono: 976456547
- Teléfono 2: 668457568
- Provincia: Zaragoza
- Municipio: Zaragoza
- Domicilio: Paseo Sagasta 2
- CP: 50002
- Campo de Juego: Hípica Pista 2
- Pista Cubierta: No
- Color Camiseta: blanca
- Color Pantalón: azul
- Color Camiseta Reserva: lila
- Color Pantalón Reserva: añil
- Temporada: 2007/2008
- Altas: 3
- Bajas: 1

Datos equipo

- CP. Código postal del municipio.
- Campo de juego. Nombre del campo de juego del equipo.
- Pista cubierta. Si se selecciona, significa que el campo de juego se encuentra cubierto.
- Color camiseta. Color de la camiseta de la equipación.
- Color pantalón. Color del pantalón de la equipación.
- Color camiseta reserva. Color de la camiseta de reserva.
- Color pantalón reserva. Color del pantalón de reserva.
- Temporada. Temporada a la que pertenece el equipo.
- Altas. Indica el número de altas que ha tenido el equipo.

- **Bajas.** Número de bajas que ha sufrido el equipo.

Si el deporte es individual, no aparecerán los últimos seis campos.

- **Jugadores.** En esta pestaña se encuentra la tabla de los jugadores del equipo. Si un jugador se encuentra dado de baja, aparecerá en color rojo.

Perfil: Servicios Centrales **Detalle Equipo**

Datos Equipo **Jugadores** Entrenadores/Delegados

DATOS JUGADORES		
Fila	ID	Nombre
1	126	Carlos Aguerri Alonso
2	128	Ricardo Arenaz Brun
3	133	Juan Pardo Lima

Datos jugadores

- **Entrenadores/Delegados.** Tablas con los entrenadores y delegados del equipo.

Perfil: Servicios Centrales **Detalle Equipo**

Datos Equipo Jugadores **Entrenadores/Delegados**

DATOS ENTRENADORES		
Fila	ID	Nombre
1	129	Ernesto Piedra
2	127	Elena Sanchez Sancho

DATOS DELEGADOS		
Fila	ID	Nombre
1	127	Elena Sanchez Sancho

6. Cambio de contraseña

Un usuario puede cambiar la contraseña en cualquier momento. Sólo tiene que acceder a la pantalla de cambio de contraseña desde el menú principal o el icono del menú de herramientas



Cambio de contraseña

Se muestra el login de acceso de nuestro usuario.

Los campos a introducir son:

- Contraseña actual
- Nueva contraseña
- Confirmación de la nueva contraseña, con el fin de asegurarse de que la contraseña no se ha introducido erróneamente.

Una contraseña válida ha de tener:

- Una longitud mayor o igual que 8.
- Una letra en minúscula.
- Una letra en mayúscula.
- Un dígito.
- Un carácter que no sea ni dígito ni letra entre las posiciones 2 y 6 de la contraseña.


Las contraseñas tienen una duración de 3 meses. Pasado ese tiempo ha de cambiarse por otra distinta a cualquiera que haya utilizado hasta el momento.

7. Documentos

Pulsando en la opción **Documentos** del menú principal se tiene acceso a las siguientes opciones:

- Manual de usuario – Entidades.
- Manual de usuario – Federación.
- Manual de usuario – Mutualidad.

8. Cerrar sesión

Al terminar de utilizar la aplicación se debe pulsar la opción cerrar sesión que aparece en el menú principal o en el menú de herramientas situado a la izquierda y que está representado por el icono .

